LE TÉMOIGNAGE

Un jeu de rôle de Thomas Munier.

Vous incarnez des personnages confrontés à une horreur, une beauté ou un mystère qui les dépasse.

Tout le monde a besoin de lire l'ensemble des règles ou d'en prendre connaissance.

Comme **matériel**, il vous faut des **jetons** et ces **règles**.
Ou aucun matériel si vous utilisez la variante mentionnée à la fin de ces règles.

Mettez-vous d'accord sur le **phénomène** dont vos personnages seront les témoins : est-ce une beauté, une horreur ou un mystère ?

Définissez ensuite de quel phénomène il s'agit plus précisément, en un mot ou deux.
Voici une liste de suggestions :

l'acte de chair ; l'amour ; la bassesse ; la bureaucratie ; la complétion ; une conspiration ; la cuisine ; le corps ; un dieu ; l'enfance ; l'ennui ; le feu ; être étranger à soi-même ; un génocide ; le graal ; l'identité d'une personne ; l'indifférence ; l'innocence ; la magie ; le manque ; les mathématiques ; la mélancolie ; la mémoire ; un meurtre ; la monstruosité humaine ; la mort ; la nature ; la nourriture ; la nuit ; l'oubli ; la paranoïa ; la parentalité ; la peinture ; la pierre philosophale ; la piété ; la ruine ; le silence ; le temps ; la transformation ; la vanité ; la vérité d'une personne ; le vide ; la vieillesse

Discutez du **contexte** où le phénomène va survenir.

Créez ensuite chacune votre **personnage** en définissant :
+ Ce qu'il **paraît**.
+ Ce qu'il **est**.
+ Une chose qu'il pourra **sauver**.
+ Une chose qu'il va **perdre**.
+ Un **événement** qu'il vivra avec un autre personnage, qui les **bouleversera** tous les deux.

À vous de voir si vous **dévoilez** ces informations dès le départ ou si vous le faites en cours de jeu.

Marquez une **minute de silence**.

Vous pouvez commencer à jouer l'**aventure**.
Racontez chacune ce qui arrive à votre personnage ou ce dont il est témoin, comment se manifeste le phénomène. Faites intervenir autant de décors ou de figurants qu'il vous est nécessaire.

Concentrez-vous sur ce que vos personnages **ressentent** face au **phénomène**. Même si les personnages ont un combat ou un objectif à mener, gardez à l'esprit que c'est ce qui importe, c'est le phénomène et comment ils vivent le phénomène. C'est un jeu sur la **contemplation**, la **peur** ou la **fascination**.

À vous de voir si vos personnages se **côtoient** durant l'aventure ou non.
Deux personnages peuvent être bouleversés par un même événement sans pour autant se côtoyer.

Si votre personnage **découvre**, **évoque** ou se **remémore** quelque chose qui s'est passé dans un autre lieu, racontez comme si cette chose se reproduisait, en **juxtaposition**, dans le lieu et le moment où le personnage revit la chose. En résumé, juxtaposez l'évocation et la réalité du présent, comme si le temps et l'espace fusionnaient en un seul point.

Prenez un jeton de la réserve commune quand :
+ Votre personnage ressent une **émotion forte** (que vous l'ayez décrite ou non).
+ Votre personnage vit un **événement bouleversant** en commun avec un autre.
+ Votre personnage est le sujet d'un des **verbes** suivants :

abandonner ; s'abandonner ; admirer ; anticiper ; avouer ; célébrer ; constater ; contempler ; craquer ; croire ; découvrir ; débattre ; désespérer ; échouer à comprendre ; échouer à décrire ; échouer à saisir ; enquêter ; espérer ; espionner ; fuir ; halluciner ; s'introspecter ; lâcher prise ; nier ; oublier ; parler ; regretter ; renoncer ; se reposer ; se révolter ; se sentir impuissant ; soupçonner ; se souvenir ; spéculer ; surprendre ; témoigner ; se tromper

Vous pouvez prendre un jeton **après coup** si vous étiez trop absorbée pour le faire juste au bon moment.

Vous pouvez **donner un jeton** de la réserve commune à une autre joueuse si vous estimez qu'elle a oublié d'en prendre un alors qu'elle remplit une de ces conditions.
Elle est libre de le remettre dans la réserve commune.

Quand vous avez accumulé **trois jetons** pour votre personnage, vous pouvez dès lors, et à tout moment, décrire comment il a **sauvé** ce qu'il pouvait sauver, ou comment il a **perdu** ce qu'il devait perdre.
Au terme de **six jetons**, vous pouvez décrire la deuxième chose. Cessez ensuite de prendre des jetons.
Vous pouvez aussi aussi :
+ éviter de définir à l'avance ce que votre personnage va perdre ou sauvé.
+ dire qu'il n'a rien perdu ou sauvé
+ dire qu'on a perdu ou sauvé quelque chose sans préciser quoi.
+ se contenter de rappeler quelque chose qu'il a perdu ou sauvé par le passé, précédemment dans l'aventure ou dans sa vie.

Le jeu s'arrête quand chaque joueuse a décrit ce que son personnage a sauvé et ce qu'il a perdu.

Chaque joueuse peut **conclure** quelque chose à propos de son personnage, du décor et des figurants, avant d'arrêter tout à fait.

Pour une partie plus courte, descendez de 2x3 jetons à 2x2 jetons ou 2x1 jetons.

Variante sans matériel :

Au lieu de prendre des jetons, **comptez dans votre tête**. Ajoutez un quand :
+ Votre personnage ressent une **émotion forte** (que vous l'ayez décrite ou non). Frappez votre cœur avec votre main.
+ Votre personnage vit un **événement bouleversant** en commun avec un autre. Touchez la main de la joueuse concernée.
+ Votre personnage est **confronté au phénomène**. Joignez les mains.

Inspirations :

Happy Together, de Gaël Sacré
Innommable, de Christoph Boeckle
Sphynx, de Fabien Hildwein

Playlist :

http://outsider.rolepod.net/playlists-sombres-pour-jeux-de-roles-sombres/